

<独国>



仮想デザインの保護

Puschmann Borchert Bardehle
Patent Attorney

Uwe R. Borchert

情報通信技術がますます普及するにつれて、仮想デザインの重要性が増してきます。このような仮想デザインは、他のデザインやより一般的な無形の商品と同様に、模倣に対する保護が必要になることがよくあります。

エンターテインメントや製品デザインなどの幅広いビジネス活動の中で企業によって開発された仮想環境は、通常、仮想キーボードや仮想記念館など、あらゆる種類の仮想画像を投影できるハードウェアを介して消費者がアクセスします。

仮想現実 (VR) 環境は、拡張現実 (AR) 環境とは根本的に異なります。VR は、探索して操作できる 3 次元のコンピューター生成環境ですが、AR は、実世界に存在するオブジェクトがコンピューター生成の知覚情報によって「拡張」される、実世界環境のインタラクティブな体験です。

バーチャルリアリティの技術開発の結果として、企業は複数の管轄領域における IPO において、工業デザインとして保護されている、または保護され得るデザインをいっそう使用しており、この新しい環境におけるデザイン保護の行使に関する議論を生み出しています。したがって、仮想デザインは技術開発の副産物であり、知的財産法はこの新しい分野の要求事項に対応する必要があります。デザイン特許と登録に関する将来の法律は革新する必要があります。

関連する取り組みはすでに世界中で行われています。いくつかの管轄領域では、模倣デザイン、グラフィカルユーザーインターフェイス (GUI)、無形オブジェクト、その他の新しい形式のデザイン表現など、新しいタイプのデザインの要件を満たすために、すでに独自の法改正が行われています。

これは、たとえば、2017 年 10 月 6 日に更新されたシンガポール知的財産局が発行した「仮想デザインと非物理的製品に関する情報ノート」に記載されており、それによれば、「仮想デザインとは無形物のデザインを指し、このような無形物は、

表面または媒体（空気を含む）に投影される場合がある」とされています。

共通定義の探求は、主要5庁が工業デザインに焦点を当てた協力の枠組みである意匠5庁（ID5）が主催する後の議論でも見ることができます。最近、ID5は第4次産業革命に関する共同声明を採択し、新しい技術環境におけるデザインの保護を強化し、デザインの管理システムへの新技術の採用を奨励し、デザインシステムの出願人に、新技術を使用したユーザーフレンドリーなサービスを提供することを目的としています。さらに、ID5は、デジタル技術から派生した新しい技術的デザインの保護の実践を含む、5庁のデザイン保護システムに関する比較研究プロジェクトの結果をまとめました。

第4次産業革命の台頭、仮想デザインの開発と普及、デザイナーと起業家のニーズを考えると、さまざまな国がその主題をどのように扱っているかを知ることは良いことです。

実態は、意匠法のさまざまな法制度が、三次元意匠やコンピューター生成意匠の寄託および登録の可能性などの基本的な要件について、統一規則を規定しています。ただし、他の重要な分野では規則は不統一です。特に、無形物デザインの保護は、国家間で統一されていません。デザインは製品に関連している必要があり、したがって物理的な主題に関連している必要があるとの考え方もあります。

したがって、現時点での仮想デザインの保護は、仮想モデル、仮想製品または仮想環境たとえば表面に投影されたものが、ある国の管轄領域で保護の対象か否か、およびその保護の程度、つまりデザイン概念の範囲に依存し、物理的な、または実際の製品とは関係ありません。

デザインの物理的な複製が可能でなければなりません。さらに、デザインが適切に保護されていることを保証するために、意匠権の所有者は、保護されたデザインを仮想／拡張現実において複製する企業に対して行動を起こせる必要があることを考慮する必要があります。

もし、仮想環境内でデザインに係る違反があった場合に侵害行為を訴えることができない場合、新しいタイプのデザインを複製する限り、無料で複製可能になるため、仮想デザインの保護およびその環境自体の創造が減少します。

要約すると、仮想デザインがますます利用されており、企業はデジタルデザインに法的保護メカニズムを採用する過程にあります。適切なルールと手順が必要です。デザインイノベーションを促進するためには、模倣によるデザインアイデアの盗難を防止する必要があります。

（邦訳：当研究所）

< Germany >

Design Protection for Virtual Designs

Puschmann Borchert Bardehle

Patent Attorney

Uwe R. Borchert

With information and communication technologies becoming ever more pervasive, the importance of virtual designs is increasing. Such virtual designs, just like other designs and intangible goods more generally, will often need protection against imitation.

Virtual environments, developed by companies within a wide spectrum of business activities such as entertainment and product design, are usually accessed by consumers via hardware capable of projecting virtual images of all sorts –such as virtual keyboards or memorabilia.

Virtual Reality (VR) environments are fundamentally different from Augmented Reality (AR) environments. Whereas VR is a three-dimensional, computer generated environment which can be explored and interacted with, AR is an interactive experience of a real-world environment whereby the objects that reside in the real-world are "augmented" by computer-generated perceptual information.

As a consequence of the technological development of virtual realities, companies are increasingly using designs that are or could be protected as industrial designs in IPOs in multiple jurisdictions, creating a discussion regarding the enforcement of design protection in this new environment. Consequently, virtual designs are by-products of technological developments and intellectual property law must address the requirements of this new field. The future law of design patents and registrations will need to innovate.

Related efforts are already being made all over the world. Several jurisdictions have already made their own legislative changes to meet the requirements of the new types of design, including an imitated design, graphical user interfaces (GUIs), intangible objects, and other new forms of design representations.

This can be noted, for example, in the "Information Note on Virtual Designs and Non-Physical Products", updated October 6, 2017, released by the Intellectual Property Office of Singapore, according to which "Virtual designs refers to the designs of intangible objects. Such

intangible objects may be projected onto a surface, or into a medium (including air)".

The search for a common definition can also be observed in latter discussions hosted by the ID5 – Industrial design focused cooperation framework of the five leading IP offices. Recently, the ID5 adopted a Joint Statement on the Fourth Industrial Revolution, pursuing the objective of strengthening protection of designs in a new technological environment, encouraging the adoption of new technologies for administrative systems of industrial designs and providing user friendly services using new technologies for applicants of design systems. Furthermore, the ID5 compiled the results of a comparative research project concerning the design protection systems of the five offices, including practices for the protection of new technological designs which are derived from digital technologies.

Given the rise of the Fourth Industrial Revolution, the development and popularization of Virtual Designs, the needs of the designers and the entrepreneurs, it is good to know how the different countries are dealing with that subject matter.

Fact is, that the various legal systems in design law provide for uniform rules, for fundamental requirements such as the possibility of depositing and registering three-dimensional designs and computer-generated designs. However, there are uneven regulations in other important areas. In particular, the protection of designs of intangible objects is not uniform within the countries. Some consider that a design must be related to an article of manufacture and, therefore, to a physical subject matter.

Consequently, the protection of virtual designs currently depends on whether and to what extent a virtual model, a virtual product, or a virtual surrounding, for example an object projected onto a surface, is accepted by a jurisdiction of a country as a subject of protection, namely in the scope of the conceptual idea of the design and not related on a physical or real product.

A physical reproduction of a design must be possible. Furthermore, to guarantee that designs are duly protected, it should be considered that design right titleholders should be able to act against companies that reproduce a protected design in Virtual/Augmented realities.

If suing for infringements in the case of design violation within virtual environments is not possible, the protection of virtual designs and the creation of those environments themselves is diminished, as free reproductions will be available within new types of design reproduction.

Summarizing, virtual designs are increasingly used, and firms are in the process of adopting legal protection mechanisms for their digital designs. Appropriate rules and procedures are necessary. The theft of design ideas through imitation must be prevented to promote design innovation.